

## **TUGAS AKHIR**

### **APLIKASI PETA PARIWISATA DAN BUDAYA PROVINSI INDONESIA UNTUK PEMBELAJARAN GEOGRAFI DI SLTP N 04 SUKOHARJO**



Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Teknik pada Fakultas Teknik Jurusan Teknik Elektro  
Universitas Muhammadiyah Surakarta

**Disusun Oleh :**

**NAMA : IKSAN FADDELI**  
**NIM : D 400 050 058**

**FAKULTAS TEKNIK JURUSAN TEKNIK ELEKTRO**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2010**

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi yang sangat pesat semakin membuat minat masyarakat luas untuk tetap dapat mengikutinya. Hal tersebut ditandai dengan munculnya komputer dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) hingga berbagai macam aplikasinya. Salah satu hal yang saat ini sedang berkembang adalah dalam bidang teknologi informasi khususnya teknologi berbasis multimedia yang mempunyai peranan penting dalam melakukan penyaluran informasi dalam proses pendidikan.

Multimedia berperan penting sebagai proses belajar mengajar yang menarik dalam menampilkan sebuah informasi dengan menyatukan beberapa unsur (teks, gambar, grafik, bunyi, video, dan animasi). Khususnya bagi sebuah sekolah yang membutuhkan dukungan untuk meningkatkan kinerja, meningkatkan efektivitas informasi, serta dapat meningkatkan proses belajar mengajar yang maksimal dengan memberikan informasi yang lebih menarik dan mudah untuk menyerap minat bagi murid. Hal tersebut juga dimaksudkan agar murid-murid tidak bosan didalam kelas karena proses pembelajarannya serba multimedia.

Penulis mencoba memanfaatkan komputer dan multimedia di SLTP yang merupakan hasil perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk

membuat dan merancang “Aplikasi Peta Pariwisata dan Budaya Provinsi Indonesia Untuk Pembelajaran Geografi di SLTP N 04 Sukoharjo”.

### **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu : “Bagaimana membuat serta merancang aplikasi Peta Pariwisata dan Budaya Provinsi Indonesia menggunakan Macromedia Flash 0.8, untuk pembelajaran Geografi di SLTP N 04 Sukoharjo, sehingga membantu dalam memberikan informasi sekaligus sebagai media proses belajar mengajar.

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan tugas akhir ini adalah : Penulis melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui pembuatan aplikasi interaktif pembelajaran Geografi dengan Peta Indonesia untuk tingkat SLTP melalui program berbasis multimedia agar dapat memberikan informasi kepada murid-murid sekaligus membantu dalam proses belajar mengajar mapel Geografi khususnya di SLTP N 04 Sukoharjo.

### **1.4. Pembatasan Masalah**

Pada tugas akhir ini terdapat pembatasan masalah dengan maksud untuk mempermudah penulisan. Pembatasan masalah itu antara lain :

Pada tugas akhir ini terdapat pembatasan masalah dengan maksud untuk mempermudah penulisan yaitu *software* yang dipergunakan dalam pembuatan “Aplikasi Peta Pariwisata dan Budaya Provinsi Indonesia Untuk Pembelajaran Geografi di SLTP N 04 Sukoharjo” ini adalah *MACROMEDIA FLASH 8*. aplikasi ini sesuai dengan standar isi kurikulum 2006 geografi kelas 1 bab 4 kondisi sosial wilayah indonesia.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

#### **1. Bagi Akademik.**

Hasil dari tugas akhir ini yang berupa (laporan) dapat digunakan sebagai referensi dalam penyusunan tugas akhir selanjutnya.

#### **2. Bagi penulis.**

Mendapatkan bahan serta data untuk pembuatan aplikasi Peta Indonesia dengan menggunakan Macromedia Flash 0.8 untuk pembelajaran Geografi tingkat SLTP.

#### **3. Bagi pendidikan.**

Hasil dari perancangan aplikasi ini merupakan bahan masukan yang dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan dalam memberikan informasi pada siswa dan sebagai media pembelajaran geografi untuk tingkat SLTP.

## 1.6. Tinjauan Pustaka

Dalam penyusunan tugas akhir ini berorientasi pada data-data yang mendukung perancangan aplikasi program antara lain :

Kurniawan Yahya. *Belajar Sendiri Macromedia Flash 8*. Jakarta: Elexmedia Komputindo, 2006. Buku ini menerangkan bagaimana cara menggunakan dan mempelajari program Macromedia Flash 8 secara dasar dan menuntun untuk menguasai program Flash 8 secara mandiri dalam waktu singkat.

[www.petabudaya.com/](http://www.petabudaya.com/) Petabudaya.com merupakan direktori kebudayaan Indonesia dari Sabang sampai Merauke.

## 1.7. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Menurut pendekatan, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, karena sasaran atau obyek penelitian dibatasi agar data-data yang diambil dapat digali sebanyak mungkin serta agar dalam penelitian ini tidak dimungkinkan adanya pelebaran obyek penelitian. Penelitian dilakukan langsung di lapangan, rumusan masalah juga ditemukan di lapangan, juga memungkinkan berubah-ubah sesuai data yang ada sehingga akan ditemukan sebuah teori baru di tengah lapangan. Penelitian ini bertolak dari cara berfikir deduktif. Penelitian ini menganggap data adalah inspirasi dan teori yang menerangkan data.

Penelitian ini juga termasuk jenis penelitian deskriptif, yakni jenis penelitian yang hanya menggambarkan, meringkas berbagai kondisi, situasi atau berbagai variable. Penelitian ini akan menjabarkan kondisi konkrit dari obyek penelitian, menghubungkan suatu variable atau kondisi dengan variabel atau kondisi lainnya dan selanjutnya akan dihasilkan deskripsi tentang obyek penelitian.

## **2. Data dan Sumber data**

### **a. Data Primer.**

Data yang di peroleh secara langsung oleh penulis dari obyek penelitian.

### **b. Data Sekunder.**

Data yang diperoleh dari sumber-sumber pustaka.

## **3. Teknik pengumpulan data**

### **a. Wawancara.**

Penulis langsung tanya jawab pada guru dan murid di SLTP N 04 Sukoharjo tentang pembelajaran peta Indonesia pada pelajaran Geografi.

### **b. Observasi.**

Pengamatan langsung pada buku cakrawala Geografi kelas 1 bab 4 kondisi sosial wilayah Indonesia sebagai sumber data yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir.

Data yang telah diperoleh akan digunakan sebagai acuan untuk perancangan dan pembuatan “Aplikasi Pembelajaran Peta Indonesia di SLTP N 04 Sukoharjo Menggunakan Macromedia Flash 8”.

### **1.8. Waktu Dan Tempat Pelaksanaan**

Waktu dan pelaksanaan kegiatan dilakukan di di SLTP N 04 Sukoharjo selama 2 (dua) minggu.

### **1.9. Gambaran Umum Program Aplikasi**

Secara umum aplikasi peta Indonesia ini nantinya akan berisi gambar peta Indonesia beserta propinsinya, juga terdapat penjelasan tentang budaya yang ada pada tiap provinsi. Aplikasi yang dibuat dapat di jadikan dalam bentuk CD sehingga murid bisa melakukan pembelajaran di rumah maupun tempat yang ada komputernya.

### **1.10. Pembuatan dan Pengujian Program**

Dalam penelitian ini metode eksperimen yang ditempuh peneliti meliputi langkah-langkah seperti : Instalasi dan konfigurasi *Macromedia Flash 8*, dan Untuk pengujiannya dapat menggunakan:

#### **a. Alat dan bahan**

- 1 Komputer P4, RAM 512 dengan sistem operasi *Windows XP*
- 2 *Software* grafis *Adobe Photoshop CS2*

### 3 Program *Macromedia Flash 8*

#### b. Langkah kerja pembuatan program

1. Mencari data-data lokasi peta Indonesia beserta kebudayaan propinsinya
2. Merancang sebuah sistem aplikasi peta Indonesia dengan *software Macromedia flash 8*.

#### c. Pengujian

- 1 Pengujian dilakukan dengan Komputer P4, RAM 512 dengan sistem operasi *Windows XP* untuk menjalankan program, apakah program bisa berjalan baik atau tidak, dan melakukan tes pada tombol-tombol pengontrol aplikasi tersebut.



### **1.11. Sistematika Penulisan**

Tugas akhir ini disusun dengan sistematika untuk memudahkan pemahaman yang akan dibahas sebagai berikut:

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan tujuan penelitian, tinjauan pustaka, gambaran umum program, perancangan dan pengujian program.

#### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Bab ini dijelaskan tentang landasan bagaimana dasar dari program ini secara keseluruhan mulai dari proses pembuatan desain hingga proses pembuatan program action script sehingga bisa menghasilkan aplikasi pembelajaran yang baik, menarik dan mudah dimengerti.

#### **BAB III. PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini dijelaskan mengenai perancangan, pembuatan dan implementasi program sementara.

#### **BAB IV. ANALISA DAN PENGUJIAN**

Bab ini akan disajikan data-data hasil percobaan dan pengujian sekaligus analisa dari program aplikasi yang telah dibuat.

#### **BAB V. PENUTUP**

Bab ini dibahas tentang kesimpulan dari hasil pengujian dan analisa serta saran-saran yang disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat.